

**Tecnico superiore per l'organizzazione e la fruizione dell'informazione e della conoscenza**  
**- Interaction & Visual Design -**  
**Biennio 2018/2020**

Fase/ Unità Formative / saperi e argomenti	Ore
<b>Ideazione</b>	
<b>Visual design</b>	<b>100</b>
Indicazioni di base	
La comunicazione attraverso l'immagine	
<b>Tipografia e griglie</b>	<b>80</b>
Anatomia dei caratteri tipografici	
Fondamenti di tipografia	
Elementi di impaginazione	
Gestione dei caratteri	
Elementi di impaginazione	
<b>Ricerca e analisi qualitativa</b>	<b>50</b>
Introduzione allo user-centered design	
Tecniche e metodi di ricerca	
<b>Interfacce HMI (Human Machine Interface)</b>	<b>55</b>
Aspetti specifici di sostenibilità	
Introduzione alla progettazione di interfacce embedded per veicoli o altri dispositivi	
<b>Laboratorio di ideazione</b>	<b>45</b>
Creare un prodotto multimediale	
<b>Progettazione</b>	
<b>Modellazione 3D e Prototipazione</b>	<b>50</b>
Introduzione alla modellazione	
Stampa 3D	
Taglio Laser	
<b>Internet of things</b>	<b>50</b>
Introduzione ai Microcontrollori	
Computer Vision	
Progetto Finale	
<b>Progettazione HMI dei mezzi di trasporto</b>	<b>60</b>
Comprensioni dei bisogni dei passeggeri di un veicolo	
Esecuzione delle attività di progettazione e testing di un veicolo	
Preparazione all'esame finale	
<b>After effects per prototipazione delle interfacce e motion graphic</b>	<b>50</b>
Tecniche di animazione per interfacce grafiche	
Gestione e importazione degli assets	
<b>Usabilità e comunicazione multimediale</b>	<b>20</b>
Principi di usabilità	
<b>Progettazione interfacce</b>	<b>70</b>
Benchmarking, moodboard e analisi critica delle interfacce	
Architettura dell'informazione	
L' interaction design e i suoi 5 principi cardine	
Concept design	
Wireframe	

Scenari d'uso	
Terminologia tecnica in lingua inglese	
<b>Prototipazione delle interfacce</b>	<b>40</b>
Tecniche di progettazione agile	
Introduzione a Invision e altri tool di progettazione rapida	
<b>Laboratorio di progettazione</b>	<b>30</b>
Progettare in teamwork un prodotto software	
<b>Laboratorio di preparazione project work</b>	<b>20</b>
Project work	
<b>Sviluppo e testing</b>	
<b>Web standard</b>	<b>60</b>
I linguaggi HTML/XHTML/HTML5 e CSS	
Strutturazione della pagina web e fogli stile	
Come rendere interattiva una pagina web o un'applicazione web-based	
JavaScript e jQuery	
<b>Laboratorio integrato</b>	<b>30</b>
Brainstorming	
Finding, Insight e sfide di progetto	
Progettazione del prodotto	
Realizzazione della componente back-end	
Realizzazione della componente front-end	
Public speaking	
<b>Distribuzione</b>	
<b>Marketing, comunicazione ed economia dei media</b>	<b>60</b>
Elementi di marketing operativo e comunicazione pubblicitaria	
Il marketing e la comunicazione di applicazioni mobile	
Il marketing plan e la sostenibilità economica dei progetti	
I business model in ambito digitale e mobile	
Progettazione di una start up. Il fundraising	
<b>Growth hacking</b>	<b>40</b>
Introduzione	
Progettazione degli esperimenti	
Validazione	
<b>Project management</b>	<b>50</b>
Introduzione al project management	
Metodologie e strumenti	
<b>Inglese</b>	<b>70</b>
Percorso per il conseguimento della certificazione B2	
Grammatica	
Conversazione	
Terminologia tecnica in lingua inglese	
<b>Approfondimenti didattici</b>	<b>30</b>
Esercitazioni	
Incontro con il mondo del lavoro	
Aspetti generali di sostenibilità	
<b>E-Commerce</b>	<b>40</b>
Elementi di marketing	
Aspetti generali e-commerce	
<b>Public speaking e relazione con il cliente</b>	<b>30</b>
Elementi di comunicazione	
Public speaking	
<b>Info visualization</b>	<b>20</b>
Infographics	
<b>Competenze trasversali</b>	
<b>Sicurezza sul lavoro</b>	<b>8</b>
Organizzazione della sicurezza aziendale	
Fattori di rischio generali e specifici	

Misure e procedure di prevenzione e protezione	
<b>Pari opportunità</b>	<b>8</b>
Interculturalità e Pari Opportunità	
<b>Copyright e norme giuridiche del mondo digitale</b>	<b>20</b>
Diritto d'autore	
E-commerce	
<b>Orientamento</b>	<b>40</b>
Le caratteristiche personali	
Il contesto di riferimento del percorso formativo	
Definizione e valutazione dei propri progetti: personale e professionale	
Valorizzazione dei propri progetti: personale e professionale	
<b>Professionale</b>	
Stage	560
<b>ESAME</b>	
Esame	14
<b>Ore totali percorso Interaction &amp; visual Design</b>	<b>1.800</b>